Réanimé



P

Les Réanimés

Enfants des Gardiens, âmes revenues d’entre les morts

Présentation

> *Les Réanimés ne naissent pas, ils reviennent. Ce ne sont pas des créatures biologiques distinctes, mais des âmes arrachées aux Enfers de Sicard après avoir scellé un pacte désespéré avec l’un des 7 Gardiens infernaux. Qu’il s’agisse d’un Humain, d’un Oni ou d’un Miralide, le Réanimé se réveille dans son ancien corps, la mémoire lavée, le teint cadavérique et le crâne marqué d’une rune luminescente scellant sa servitude. Condamnés à errer en quête de leur passé et à accomplir les sombres desseins de leur maître, ils vivent sous la menace constante de voir leur pacte rompu et d’être traînés de force dans les abysses.*

□□ Règles de Création & Modifications

Un personnage Réanimé **conserve les traits physiques de sa race d’origine** (Plage de caractéristiques de départ, taille, capacités passives de base), mais applique immédiatement les modifications suivantes :

- **Altération Statistique :** Vous gagnez **+10 en Esprit** (votre esprit est connecté aux Enfers), mais subissez **–5 en Charisme** (votre présence dérangeante rebute les vivants).
- **Maîtrises d'Outre-Vie :** Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Intimidation** et **+10 en Connaissance (Occulte)**.
- **Espérance de vie brisée :** Votre espérance de vie est réduite (50 à 70 ans maximum après la réanimation). De plus, si vous échouez de manière critique à une mission majeure de votre Gardien, celui-ci peut briser le pacte, provoquant votre mort instantanée.

□□ Capacities Raciales Communes

Rune du Péché

Chaque Réanimé porte sur le front ou le crâne une rune incandescente liée à son péché originel. Elle s'illumine violemment à chaque fois que le personnage utilise un sort, une capacité raciale ou qu'il cède à ses pulsions. Elle est impossible à dissimuler par des moyens non-magiques.

Souffle d’Outre-Vie

- **Coût :** 1 Action | **Fréquence :** 1 fois par combat.
- **Effet :** Vous exhalez une onde d'énergie spectrale de couleur variable dans un cône de 6 mètres. Les cibles prises dans la zone subissent **1d8 dégâts psychiques** et doivent réussir un jet d'**Esprit DD 25** sous peine de subir l'effet ou l'état spécifique lié à votre Gardien (voir tableau ci-dessous).

Mission du Gardien

Le Réanimé est lié par le sang. À chaque arc narratif, le MJ vous impose une quête spécifique en accord avec votre péché. Lorsque cette mission est menée à bien, la puissance du pacte augmente : vous débloquez de manière permanente la **Bénédiction du Péché** de votre Gardien.

□□ Les 7 Gardiens des Enfers

□□ Gardien & Péché	□□ Stigmate Physiques	□□ Effet du Souffle (Esprit DD 25)	□□ Bénédiction permanente (Après Mission)
Sakira Aalto *(La Colère)*	Veines rougeoyantes pulsant comme de la lave sous la peau, yeux d’acier glacé.	**État : Étourdi** La cible perd –1 action au prochain tour à cause d'une fureur aveuglante.	**Fureur Froide :** Lorsque vos PV tombent sous les 50%, vous gagnez **+10 à tous vos jets d'attaque**.
Arachnee *(La Gourmandise)*	Gueule secondaire fine tapissée de dents dans la gorge, yeux multiples et faim insatiable.	**Vol Vital :** Vous récupérez en PV la totalité des dégâts infligés par le souffle à la cible.	**Voracité :** À chaque fois que vous portez le coup de grâce à un ennemi, vous regagnez immédiatement **1d4 PV**.
Ignora Gaunt *(La Paresse)*	Corps voûté, symboles runiques ternes, aura lourde et somnolente qui ralentit l'air ambiant.	**État : Ralentissement** La vitesse de déplacement de la cible est divisée par 2 pendant 1d4 tours.	**Détachement :** Lors d'un repos court, votre récupération de Flux est strictement **doublée**.
Sil Arkan *(La Luxure)*	Peau synthétique parfaite et changeante, voix troublante, parfum obsédant et hypnotique.	**Charme Synaptique :** La cible subit un **Désavantage permanent** à sa prochaine défense.	**Fascination :** 1/jour, vous pouvez tenter de forcer une cible à vous obéir pendant 1 tour (**Esprit DD 25** pour résister).

◫◫ Gardien & Péché	◫◫ Stigmate Physiques	◫◫ Effet du Souffle (Esprit DD 25)	◫◫ Bénédiction permanente (AprèsMission)
Serelia Flame *(L'Orgueil)*	Aura lumineuse rayonnante, cornes d'os blanc en forme de diadème, regard dominateur.	**État : Paniqué** La cible doit immédiatement fuir ou se mettre à couvert pendant 1 tour.	**Présence Souveraine :** Vous gagnez **+10 en Charisme** permanent et **+5 en Manipulation**.
Lucius Eraics *(L'Avarice)*	Chair craquelée laissant filtrer des éclats dorés, mains griffues et doigts sombres.	**Magnétisme lourd :** La cible est **Immobilisée** (impossible de bouger ou d'esquiver) pendant 1 tour.	**Main Dorée :** Vous trouvez toujours **+1 ressource rare** dans chaque butin *(obligation RP de la garder pour vous)*.
Solastius Orn *(L'Envie)*	Corps frêle, cicatrices d'enfance, yeux verts brillants, rune qui miroite comme un double.	**Siphon de Données :** La cible subit un malus de **–10 à son prochain jet** ; vous gagnez +10 à votre prochain jet similaire.	**Mimétisme :** 1/jour, vous pouvez copier une capacité active (hors magie ultime) vue dans les dernières 24h pour une durée d'un jour.

Révision #9
Créé 30 juillet 2024 10:36:47 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 17:51:27 par karubak